

**DAMPAK *GAME ONLINE* BAGI KEPERIBADIAN SOSIAL SANTRI
MADRASAH DINIYAH AL-HUDA DESA BULAK KECAMATAN
BALONG KABUPATEN PONOROGO**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Miftahul Mukar Romah

NIM: 211516038

Pembimbing:

Kayyis Fithri Ajhuri, M.A.

NIP. 198306072015031004

**JURUSAN BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO**

2021

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Miftahul Mukar Romah

NIM : 2115160

Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Judul : Dampak *Game Online* bagi Kepribadian Sosial Santri Madrasah
Diniyah Al-Huda Desa Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya asli saya yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar strata 1 (S1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Semua sumber yang saya gunakan dalam penulisan ini telah saya cantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.

Ponorogo, 04 November 2021

Yang membuat pernyataan,



Miftahul Mukar Romah

NIM 211516038



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama Saudara:

Nama : Miftahul Mukar Romah

NIM : 211516038

Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Judul : Dampak *Game Online* Bagi Kepribadian Sosial Santri Madrasah
Diniyah Al-Huda Desa Bulak Kecamatan Balong Kabupaten
Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Ponorogo, 04 November 2021

Mengetahui,

Kepala Jurusan



Muhamad Nurdin, M.Ag

NIP 19760413200501001

Menyetujui,

Pembimbing,

Kayyis Fithri Ajhuri, M.A

NIP 19830607201503



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

PENGESAHAN

Yang bertandatangan di bawah ini menerangkan bahwa skripsi atas nama:

Nama : Miftahul Mukar Romah

NIM : 211516038

Prodi : Bimbingan Penyuluhan Islam

Judul : Dampak *Game Online* bagi Kepribadian Sosial Santri Madrasah
Diniyah Al-Huda Desa Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo.

Skripsi ini telah dipertahankan pada sidang munaqosah Fakultas Ushuluddin,
Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 17 November 2021

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar
sarjana dalam Bimbingan Penyuluhan Islam (S.Sos) pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 23 November 2021

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : Dr. Iswahyudi, M.Ag (.....)

2. Penguji 1 : M. Rozi Indrafuddin, M.Fil.I (.....)

3. Penguji 2 : Kayyis Fithri Ajhuri, M.A (.....)

Ponorogo, 23 November 2021

Mengesahkan

Dekan,


Dr. H. Ahmad Munir, M. Ag

NIP. 196806161998031002

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertantangan di bawah ini:

Nama : Miftahul Mukar Romah

NIM : 211516038

Prodi : Bimbingan Penyuluhan Islam

Judul : Dampak *Game Online* bagi Kepribadian Sosial Santri Madrasah Diniyah Al-Huda Desa Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo.

Menyatakan bahwa naskah skripsi/thesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh Perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggungjawab penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 23 November 2021



Miftahul Mukar Romah

NIM. 211516038



IAIN
PONOROGO

ABSTRAK

Mukar, Romah Miftahul. 2021 Dampak *Game Online* Bagi Kepribadian Sosial Santri Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo. **Skripsi.** Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing: Kayyis Fithri Ajhuri, M.A

Kata Kunci: *Game Online*, Kepribadian Sosial

Latar belakang penelitian ini adalah bahwa adanya ketertarikan peneliti terhadap santri Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak yang kesehariannya selalu berkumpul di Madin dan bermain *game online*. Setelah mereka mengenal *game online* ini orang tua serta masyarakat sekitar menyadari adanya perubahan kepribadian sosial santri Madin dalam hal sikap dan perilaku sehari-harinya. Hal inilah yang mendasari peneliti melakukan penelitian ini.

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui motivasi anak bermain *game online*, dampak yang terjadi pada kepribadian sosial anak akibat bermain *game online*, serta upaya penanganan dampak *game online* yang dilakukan orang tua terhadap anaknya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan tiga tahapan yaitu, mereduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi anak bermain *game online* yaitu *game online* merupakan permainan yang sangat menarik serta dapat menghiburnya. Kurangnya pengawasan orang tua, juga motivasi dari teman sebayanya. Dampak dari bermain *game online* yang terjadi pada subyek penelitian yakni perubahan sikap pembangkangan terhadap orang tua, suka menggoda atau mengejek, menjadi pribadi yang egois dan perubahan tutur kata yang tidak baik. Upaya yang dilakukan orang tua dalam menyikapi hal tersebut yakni dengan cara lebih meningkatkan pengawasan terhadap kegiatan anak, memberi batasan waktu anak untuk bermain *game online*, menambah waktu belajar serta mendatangkan tutor untuk membimbingnya belajar dan mengambil *handphone* anak untuk beberapa waktu.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi sepertinya berkembang sangat pesat¹ seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk teknologi yang semakin canggih. Berbagai produk teknologi tentunya dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, bahkan hanya hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang digemari anak-anak adalah *video games* dan *online games*.²

Pesatnya perkembangan dunia menuju modernisasi membuat teknologi semakin kompleks. Permainan yang dulunya merupakan permainan tradisional, kini telah menjadi permainan elektronik. Permainan elektronik ini bisa dimainkan di dalam ruangan, sehingga tanpa harus keluar rumah.³

Smartphone lahir sebagai alat untuk mempermudah aktivitas sehari-hari, tetapi sekarang telah menjadi bencana. Jika seseorang tidak bisa menggunakan *smartphone* dengan bijak. Tetapi malah menggunakannya untuk hal-hal yang kurang bermanfaat. Maka akan menjadi malapetaka. Salah satunya adalah dengan menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*.⁴

¹Dewi Salma Prawiradiraga, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2018), 15

²Ridwan Syahrani, "Ketergantungan *Game Online* dan Penanganannya," *Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1,(2015), 85.

³Novian Aziz Efendi, " Faktor Penyebab Bermain *Game online* Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar," *Naskah Publikasi*, (2014), 2.

⁴Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: PT. TransMedia, 2011), 1.

Padahal menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* secara *offline* atau *online* tidak selamanya sia-sia, bahkan *game* juga memberikan dampak positif bagi anak yaitu, mereka dapat belajar tentang teknologi, melatih konsentrasi, dan merangsang kecakapan hidup mereka.

Game online secara tidak langsung memberikan dampak positif dan negatif *terhadap* kepribadian sosial anak. kepribadian sosial itu sendiri ialah keseluruhan perilaku individu dengan sistem kecenderungan tertentu dalam berinteraksi dengan situasi. Hal ini menunjukkan bahwa setiap orang memiliki cara berperilaku yang unik, seperti sikap, bakat, adat istiadat, keterampilan, kebiasaan dan perilaku yang sama setiap hari.⁵ Namun perlu diperhatikan bahwa kepribadian sosial juga dipengaruhi oleh faktor keluarga, teman sebaya, kedewasaan, pengalaman sosial anak, status sosial ekonomi dan tingkat pendidikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *game online* juga akan mempengaruhi kepribadian sosial anak.

Di lingkungan Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak ini terdapat beberapa jaringan wifi milik warga sekitar yang dapat dijangkau dengan mudah oleh siapa saja. Sehingga tidak menutup kemungkinan anak-anak tersebut menggunakannya untuk bermain *game online*. Anak-anak yang bermain *game online*, telah mengganggu warga sekitar karena suara mereka yang keras dan juga mereka sering berkata tidak sopan ketika bermain *game online*. Bahkan tidak jarang mereka juga berkata kotor saat bermain dengan teman-temannya sehingga membuat masyarakat sekitar geram dan

⁵ Susi Rhamdani , “Jenis-jenis Sosialisasi di Indonesia, (*Online*) dalam <http://jenissosialisasi.co.id/2010/06/kepribadian-sosial.html>, diakses 31 Januari 2021.

mengadukan kepada orang tua masing-masing. Selain itu, perilaku anak berubah setelah terbiasa bermain *game online*. Perubahan perilaku tersebut berupa sikap membangkang, egois atau mementingkan diri sendiri dan sulit berkonsentrasi saat belajar.

Dari paparan diatas dapat menggiring penulis untuk melakukan penelitian ini karena pertama, di Desa Bulak terdapat banyak anak yang sering memainkan *game online*, anak-anak tersebut seharusnya masih disibukkan dengan belajar atau bermain permainan tradisional yang bisa dimainkan bersama teman-temannya, namun sudah sangat langka dijumpai anak-anak yang mau memainkan *game* tradisional. Kedua, beberapa dari Masyarakat dan orangtua mereka ada mengeluhkan bahwa anaknya sampai lupa waktu ketika bermain *game online*.

Oleh karena itu penulis hendak mengangkat judul penelitian lapangan yang berjudul “Dampak *Game online* Bagi Kepribadian Sosial Santri Madrasah Diniyah Al-Huda Desa Bulak, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo”.

B. Rumusan Masalah

1. Apa motivasi santri Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo bermain *game online*?
2. Bagaimana dampak bermain *game online* terhadap kepribadian sosial santri Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo?

3. Bagaimana upaya penanganan orang tua terhadap kepribadian sosial santri Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo yang bermain *game online*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menjelaskan motivasi santri Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo bermain *game online*.
2. Untuk menjelaskan dampak bermain *game online* terhadap kepribadian sosial santri Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo.
3. Untuk menjelaskan upaya penanganan orang tua terhadap kepribadian sosial santri Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo yang bermain *game online*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis yaitu memberikan khazanah keilmuan betapa pentingnya tentang dampak *game online* bagi kepribadian sosial anak. Menambah bahan referensi dan bahan masukan pada penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Data yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan sumber informasi dan panduan bagi orang tua, yang diharapkan orang tua lebih meningkatkan perhatian, kasih sayang, keteladanan yang

baik, sehingga kepribadian sosial anak dapat berkembang dengan baik.

- b. Bagi lembaga yang terkait, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan untuk menangani permasalahan dari dampak *game online* bagi kepribadian sosial anak.

4. Telaah Pustaka Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi acuan untuk penulis dalam melakukan penelitian, sehingga Penulis telah melakukan penelusuran karya ilmiah yang ada kaitannya dengan *game online* dan kepribadian sosial. Dari penelitian terdahulu, penulis menemukan judul penelitian yang hampir sama, adapun karya ilmiah tersebut adalah sebagai berikut :

Pertama, skripsi berjudul *Game online* Dan Efek Problematikannya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung oleh Ayu Setianingsih Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2018.⁶

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung.

⁶ Ayu Setianingsih, “*Game online* Dan Efek Problematikannya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung”, Skripsi Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi (Lampung, Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Intan,2018)

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan. Hal ini berdampak dari segi jasmani, segi psikologi, segi waktu siswa, segi keuangan, hal-hal tersebut akan mempengaruhi motivasi siswa yang akan berdampak pada prestasi di sekolah.

Persamaan penelitian Ayu Setianingsih dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas *game online*. Perbedaannya penelitian Ayu membahas pengaruh *game* terhadap motivasi belajar, sedangkan penelitian ini membahas tentang dampak *game online* bagi kepribadian sosial anak.

Kedua, skripsi berjudul *Dampak Game online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan* oleh Siti Khoiriyah Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2019.⁷

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu, untuk mengetahui usaha da'i dalam meningkatkan pelaksanaan ibadah sholat lima waktu. Berdasarkan dari hasil penelitian ditemukan bahwa *game online* memiliki dampak positif

⁷ Siti Khoiriyah, "*Dampak Game online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*", Skripsi Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, (Lampung, Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018)

maupun negatif. Dampak positif diantaranya meningkatkan konsentrasi, menjadikan disiplin, meningkatkan kemampuan tentang komputer dan mempererat silaturahmi. Sedangkan dampak negatif yaitu melalaikan sholat lima waktu, perubahan sikap dan perilaku.

Persamaan penelitian Siti Khoiriyah dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas game online. Perbedaannya Siti Khoiriyah membahas dampak *game online* terhadap perilaku remaja dalam pelaksanaan sholat lima waktu, sedangkan penelitian ini membahas tentang dampak *game online* bagi kepribadian sosial anak.

Ketiga, skripsi berjudul Dampak Kecanduan Game online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya oleh Romadhon Egi Dwi Cahyo. Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2019.⁸

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dampak kecanduan *game online* bagi para keluarga pecandu, masyarakat sekitar, dan untuk para remaja sendiri. Dari penelitian ini ditemukan bahwa kecanduan *game online* pada remaja disebabkan oleh beberapa faktor sosial baik dari keluarga maupun masyarakat sekitar pecandu *game*. Dampak negatif dari kecanduan *game online* antara lain renggangnya hubungan antara remaja dengan

⁸Romadhon Egi Dwi Cahyo, “ *Dampak Kecanduan Game online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*” Skripsi Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, (Surabaya, Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2019)

orang tuanya, berbohong, bahkan ada beberapa yang mencuri. Dampak positifnya membantu perekonomian masyarakat sekitar yang berjualan cemilan dan minuman dengan membeli dagangan mereka.

Persamaan penelitian Romadhon Egi Dwi Cahyo dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama membahas *game online*. Perbedaannya penelitian Romadhon Egi Dwi Cahyo membahas dampak kecanduan *game online*, sedangkan penelitian ini membahas tentang dampak *game online* bagi kepribadian sosial anak.

Keempat, skripsi berjudul *Game online Dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)* oleh Sepri Ridho. Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2018.⁹

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan *game online* pada remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara serta untuk mengetahui dampak *game online* terhadap religiusitas remaja Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara. Dari penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan *game online* pada remaja relatif tinggi hal itu didukung oleh semakin banyaknya tempat-tempat bermain *game online*. Dampak *game online* terhadap

⁹ Sepri Ridho , “Game online Dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara)” Skripsi Jurusan Sosiologi Agama, Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama, (Lampung, Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018)

religiunitas remaja antara lain remaja sudah mulai meninggalkan ibadah seperti sholat lima waktu, akhlak kepada orang tua semakin tidak baik dilihat dari suka berbohong dan berkata kasar serta sudah tidak mau terlihat terlibat dalam kegiatan keagamaan yang di selenggarakan oleh Risma.

Persamaan penelitian Sepri Ridho dengan penelitian ini adalah keduanya membahas tentang *game online*. Perbedaannya penelitian Sepri Ridho membahas *game online* dan religiunitas remaja, sedangkan penelitian ini membahas dampak *game online* bagi kepribadian sosial anak.

Kelima, skripsi berjudul Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Kecanduan *Game online* (Studi Pada Mahasiswa Iain Surakarta) oleh Luthfi Syifa Miftahul Husna. Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Surakarta pada tahun 2019.¹⁰

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan interaksi sosial pada mahasiswa yang kecanduan game online pada mahasiswa IAIN Surakarta. Dari penelitian ini ditemukan bahwa interaksi sosial pada mahasiswa pecandu *game online* mereka tidak peduli yang berada di sekelilingnya. Interaksi sosial pecandu *game online* dengan

¹⁰ Luthfi Syifa Miftahul Husna , “*Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Kecanduan Game online (Studi Pada Mahasiswa Iain Surakarta)*”, Skripsi Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah,(Surakarta, Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2019)

keluarga menjadi berkurang, ketika keluarga kumpul pecandu menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*.

Persamaan penelitian Luthfi Syifa dengan penelitian ini adalah keduanya membahas *game online*. Perbedaannya penelitian Luthfi Syifa membahas Interaksi sosial pada mahasiswa kecanduan *game online*, sedangkan penelitian ini membahas dampak *game online* bagi kepribadian sosial anak.

5. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara bertindak menurut sistem aturan atau tatanan yang bertujuan agar kegiatan praktis terlaksana secara rasional dan terarah sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal dan optimal. Dengan melihat pokok permasalahan dan tujuan, agar penulisan dalam suatu pembahasan dapat terarah pada permasalahan, maka dalam penulisan ini penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*), di namakan studi lapangan karena tempat penelitian ini di lapangan kehidupan, dalam arti bukan perpustakaan atau laboratorium. Penelitian lapangan pada hekekatnya yaitu penelitian yang langsung dilakukan di lapangan atau pada responden atau informan.

2. Pendekatan Penelitian

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif berangkat dari fenomena tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu. Laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan, data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya.

3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan lokasi dari sebuah penelitian atau tempat dimana penelitian akan dilakukan.¹¹ Dalam penelitian ini, peneliti memilih lokasi di Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak, dimana Madin tersebut berada di Desa Bulak, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan di Madin tersebut banyak anak-anak yang gemar bermain *game online*, dimana juga sering kali ditemukan anak-anak yang bersikap acuh pada lingkungan sekitar, berbicara tidak sopan bahkan tidak jarang beberapa dari mereka berbicara kotor.

4. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan data, maka sumber data tersebut

¹¹Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif*,(Jakarta: Rajawali Press, 2014), 128.

adalah informan atau responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun secara lisan¹².

a. Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini yakni mengenai kata-kata atau informasi yang dimana penulis dapatkan dari informan. Data primer yakni data yang diperoleh secara langsung dari sumber data yang pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian atau bahan-bahan yang mempunyai otoritas¹³. Adapun yang menjadi informan yaitu pemain *game online* di Madin tersebut, orang tua serta masyarakat sekitar Madin tersebut.

Para pemain *game online* di Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak dianggap peneliti sering melakukan perilaku saling mengolok-olok dalam *game* maupun diluar *game*. Jumlah pemain *game online* di Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak beragam, mengingat tidak setiap hari semua pemain tersebut bermain di Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak, akhirnya peneliti mengambil beberapa pemain *game online* yang memenuhi kriteria untuk memperoleh data penelitian ini, peneliti juga mengambil beberapa orangtua serta masyarakat sekitar Madrasah Diniyah AL-Huda Bulak.

¹²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan.Ed Rev, Cet.14* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012), 114.

¹³Peter Muhammad Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Prenada Media, 2005), 141.

b. Data sekunder

Data sekunder atau sumber data tambahan yang diambil secara tidak langsung di lapangan, melainkan sumber data sudah dibuat oleh orang lain.¹⁴ Dalam penelitian ini sumber data sekunder yang diperoleh peneliti yaitu bisa berupa artikel, majalah, jurnal, buku, tesis maupun internet yang terkait tentang dampak *game online* bagi kepribadian sosial anak.

Data sekunder juga dapat diperoleh melalui foto. Foto menghasilkan data deskriptif yang cukup berharga dan dapat digunakan untuk menelaah data yang dilihat dari segi subyektif.¹⁵

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi atau *observation* atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif atau nonpartisipatif. Dalam observasi parsipatif (*participan observation*) pengamat ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung, pengamat ikut sebagai peserta rapat atau peserta

¹⁴Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi cet. Ke-33* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 160.

¹⁵Farida Nugra Hani, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Surakarta, 2014), 111.

penelitian. Dalam observasi nonpartisipatif (*nonparticipatory observation*) pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan, dia hanya berperan mengamati kegiatan.

Pada penelitian ini bentuk observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi nonpartisipatif, dimana peneliti hanya melakukan pengamatan terhadap apa yang dilakukan oleh pemain *game online* di Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak. Selanjutnya dicatat dalam bentuk transkrip observasi.

b. Wawancara

Metode wawancara bebas terpimpin, yaitu suatu wawancara dimana peneliti bebas melakukan wawancara dengan berpijak kepada catatan mengenai pokok-pokok pertanyaan.¹⁶ Wawancara dilakukan apabila peneliti bermaksud untuk memperoleh pengetahuan tentang makna-makna objek yang dipahami berkenaan dengan topik yang diteliti, dan bermaksud melakukan eksplorasi terhadap isu tertentu suatu hal yang tidak dapat dilakukan melalui pendekatan lain.¹⁷ Wawancara digunakan untuk memperoleh data langsung secara mendalam dan akurat tentang permasalahan yang diteliti.¹⁸ Dalam pelaksanaannya peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada pemain *game online* di Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak, Balong, Ponorogo.

¹⁶Roni Hanijito Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum, cet, Ke-2* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1993), 72.

¹⁷E.Kristi Poerwandari, *Pendekatan Kualitatif* (Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi, 1999), 134.

¹⁸Puput Syaiful Rohman, *Penelitian Kualitatif*, Januari 2009, Volume 5.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan. Untuk melengkapi data-data yang terkumpul, maka pelaksanaan dokumentasi ini sangat penting untuk menguatkan data-data yang ada.¹⁹

6. Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman dalam Sugiyono mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing verification*. Dalam hal ini ada tiga tahap yang menjadi rangkaian proses analisis, yaitu:

a. Mereduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas dan, mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.²⁰

¹⁹ Basrowi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT. Rgameineka Cipta, 2008), 158-160.

²⁰ Miles & Huberman, *Analisis Data Kualitatif* (Jakarta: UI Press, 1992), 341.

Dalam penelitian ini, peneliti mereduksi data dengan menganalisis tentang dampak *game online* bagi kepribadian sosial santri Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo.

b. Penyajian Data

Untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

Peneliti melakukan penyajian data dengan menyederhanakan kata-kata yang telah direduksi hingga kemudian disimpulkan. Dari data kesimpulan tersebut memudahkan peneliti memahami konteks isi yang disajikan dalam bentuk laporan penelitian.²¹

c. Penarikan kesimpulan

Proses ini dilakukan dari awal pengumpulan data. Dalam hal ini peneliti harus mengerti apa arti dari hal-hal yang ditelitinya, pola-pola, pertanyaan konfigurasi yang mapan dan arahan sebab akibat sehingga memudahkan dalam pengambilan kesimpulan.²²

6. Sistematika Pembahasan

Sebagai gambaran peneliti yang tertuang dalam karya tulis ilmiah ini, maka penulis menyusun sistematika pembahasannya menjadi lima bab,

²¹Miles & Huberman, *Analisis Data Kualitatif* (Jakarta: UI Press, 1992), 341.

²²*Ibid*, 345.

masing-masing terdiri atas sub-sub yang berkaitan erat dan merupakan kesatuan yang utuh, yaitu:

Bab I Pendahuluan. Bab ini mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Teori. Bab ini berisi tentang pengertian *game online* dan pengertian kepribadian sosial anak serta pengertian orang tua dan peran orang tua.

Bab III Paparan Data. Bab ini mendeskripsikan hasil dari penelitian di lapangan, meliputi data umum dan data khusus. Data umum berisi tentang profil Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak . Adapun data khusus berisi tentang temuan data yang diperoleh yaitu dampak *game online* bagi kepribadian sosial santri Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak, Balong, Ponorogo.

Bab IV Analisis Data. Bab ini berisi tentang analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan mengenai dampak *game online* bagi kepribadian sosial santri.

Bab V Penutup. Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran, yaitu inti jawaban atas rumusan masalah yang dikemukakan dan masukan yang berhubungan dengan penelitian dari peneliti atau penulis untuk pembaca maupun pihak terkait.

BAB II

KAJIAN TEORI

E. *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti dasar permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan pemain. Pada dasarnya permainan merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya.²³

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya. *Game online* berasal dari bahasa Inggris. *Game* yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi berdasarkan penjabaran di *game online* dapat diambil pengertian bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal

²³Antonius Tri Setio Nugroho, Definisi Game, dalam <http://chikhungunya.wordpress.com>. diakses pada 21 Agustus 2020

atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.²⁴

Di dalam *game online* terdapat suatu sistem permainan dalam bentuk visual menarik yang dapat digerakkan sesuai kehendak pemainnya. *Game online* bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa di tonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersamaan dengan para pemain lainnya. Bahkan di dalam *game online* para pemain dapat bersaing untuk memperoleh poin tertinggi yang dapat menentukan pemenangnya. Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah suatu permainan yang hanya dapat di akses atau dimainkan melalui jaringan internet dan tidak dapat dimainkan ketika dalam keadaan diluar jaringan.

Sedangkan menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan, karena dalam *game online* terdapat sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain satu dengan pemain lain secara bersamaan²⁵ Biasanya aktivitas bermain *game online* bertujuan untuk bersenang-senang, *refreshing*, ataupun mengisi waktu luang dan bisa dimainkan dengan sendiri ataupun bersama-sama. Juga terdapat aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam penggunaannya, umumnya *game online* menyediakan sistem

²⁴Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 123.

²⁵Rollings Andrew, *Fundamentals of Game Design* (Barkeley CA: New Riders, 2006),

penghargaan, misalnya skor yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam permainan tersebut. Sehingga bermain *game online* dapat memberikan rasa penasaran dan kepuasan tersendiri bagi para pemain.

Kemajuan *teknologi* berkembang dengan pesat mulai dari masyarakat perkotaan hingga pedesaan, berbagai informasi bisa dengan mudah diakses berkat kemajuan teknologi. Modernisasi di masyarakat pun berkembang dari tahun ke tahun, mulai televisi, telepon, *smartphone* bahkan akses internet. Perkembangan internet di seluruh dunia termasuk Indonesia memberikan dampak pada hampir setiap aspek kehidupan.²⁶

Saat ini yang menjadi *trend* di kalangan anak muda adalah *game online*. Secara praktis *game online* dapat diartikan berdasarkan kata, yaitu *game* yang berarti permainan, dan *online* yang berarti langsung atau tersambung ke internet, jadi *game online* adalah permainan yang dimainkan secara langsung dan tersambung dengan internet. *Game online* menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat dijadikan alternatif sebagai *refreshing* untuk menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas,²⁷ sayangnya tidak semua orang dapat mengontrolnya dengan baik hingga menjadi ketagihan. Banyak dari pengguna *game online* ini mengabaikan kewajibannya demi bermain

²⁶Ermida, "Sikap Terhadap Pembelian Produk Secara Online (E-Commerce) Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovet-Introvet," Jurnal Volume 03, 2001.

²⁷Fitri Ma'rifatul Laili, "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya" *Jurnal BK*, 1, (2015), 66.

game online. hal ini menjadikan *gamers* tidak hanya sebagai pengguna *game online* tetapi sebagai pecandu *game online*.

Game online adalah permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan *kemungkinan* yang luas dan beragam untuk hiburan. Komponen *game online* terdiri dari dimensi sosial dunia maya. Bermain *game online* pada prinsipnya bersifat sosial. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu. Tujuan adanya *game online* tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah. Bahkan di zaman yang serba *online* ini, *game online* sendiri sudah menjadi ajang untuk turnamen antar kelompok ataupun *squad*, antar sekolah, kampus, kota hingga negara.²⁸

Menurut Bobby Bodenheimer, “*Game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau yang didukung oleh komputer”.²⁹ Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah *game online* merujuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Di dalam *game online* tersebut terdapat seperangkat permainan

²⁸Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Jilid 1 Edisi 5*, (Jakarta: Erlangga, 2012), 126.

²⁹Reddy Gede Eko, *Makalah Intranet/Internet Game Online*, (Yogyakarta: UPN Veteran, 2009), 8.

dalam bentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakkan dengan kehendak pemainnya. *Game online* tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan didalam *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

2. *Sejarah Game Online*

Permainan daring atau game online dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (*multiplayer games*).

Perkembangan industri game online diawali dari pihak akademisi mulai mendesain permainan sederhana, simulasi dan kecerdasan buatan yang menjadi bagian dari penelitian dibidang

komputer, namun *game* sendiri baru diperkenalkan kepada publik di tahun 1980-an,³⁰ untuk di Indonesia sendiri sebagai berikut:

- a. Tahun 1980–1998. Diawali dengan hadirnya konsol, *game & watch*, dan *arcade import*. Pada era tahun 1980-an sampai dengan 1990-an mulai dikenal konsol *game* seperti *Nintendo*, *Sega* dan beberapa *game & watch* yang cukup populer pada era tersebut seperti *Pacman*, *Tetris*. Serta mesin *arcade* yang dikenal pada era ini adalah mesin *arcade Dingdong*.
- b. Tahun 1998. Di tahun ini warung internet (warnet) dengan fasilitas ISDN pertama muncul di Jakarta dan Surabaya. Kemunculan warnet dengan fasilitas ini mengawali permainan interaktif online seperti *ultima online*, *everquest*.
- c. Tahun 1999. Pada tahun 1999 Matahari Studio mulai lahir dan menjadi studio *game* pertama di Indonesia. Pada tahun ini mulai banyak tempat yang menyewakan *game online* seperti penyewaan *game* konsol *Playstation*.³¹
- d. Tahun 2001. Mulai menjamurnya *game center* dimulai dengan kehadiran *game Nexia: Kingdom the Wind*.
- e. Tahun 2002. Tahun 2002 *game GunBound* dengan tipikal *game* kasual banyak menarik perhatian dan merupakan *game* yang cukup terkenal pada tahun tersebut.

³⁰Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Komunikasi dan Informasi, *Peta Industri Game Online Indonesia 2015*, (Jakarta: cet.1 2016), 11-12

³¹*Ibid*, 12-14.

- f. Tahun 2003 Berdirinya *Altermyth* dan membuat *game* berjudul *Inspiri Arena*.
- g. Tahun 2004. Pada tahun ini *game* mulai populer dengan permainan berjudul *Ragnarok*.
- h. Tahun 2007. Pada tahun ini Nusantara Internasional mulai membuat *game online* MMORPG *Nusantara Online*. Pada tahun ini juga universitas mulai membuka program studi Permainan Interaktif, program studi ini pertama di buka di Perguruan Tinggi Negri ITB dan ITS.
- i. Tahun 2008. Pada tahun ini *publisher* permainan interaktif Korea “*Kreon*” mulai masuk ke Indonesia melalui permainan *Point Blank* yang merupakan MMOFPS dan meraih kesuksesan dalam waktu singkat.
- j. Tahun 2009, mulai bertumbuhnya *game online Developer Indie* seperti *Agate, Toge Production*.
- k. Tahun 2011, *Game Online Loft* didirikan di Indonesia untuk mengembangkan permainan interaktif dengan jumlah karyawan mencapai 150 orang pada tahun tersebut.
- l. Tahun 2012. Berdirinya *Qeon* merupakan salah satu perusahaan pengembang permainan interaktif terbesar di Indonesia.
- m. Tahun 2013 *Square Enix* merupakan perusahaan besar permainan interaktif di Jepang mendirikan *Square Enix Smilework* di Surabaya.

- n. Tahun 2014. Indonesia menjadi pasar resmi konsol *Playstation 4* serta *game online Developer Indie* di Indonesia berhasil merilis *DreadOut* dengan pendapatan \$200.000 satu bulan setelah rilis.³²

Seiring dengan meningkatnya kuantitas pemain permainan daring di Indonesia, tidak mengherankan jika komunitas maya akibat permainan daring pun cukup menjamur. Biasanya komunitas ini terbentuk karena sering berinteraksi dalam sebuah permainan, dan kemudian bermain bersama. Selain bertemu di ranah virtual, suatu komunitas biasanya melakukan gathering atau pertemuan anggota pada waktu-waktu tertentu.

3. *Jenis-jenis Game Online*

Game online memiliki beberapa jenis, baik itu yang sederhana sampai yang memiliki grafik yang sangat kompleks. Ada pun beberapa jenis *game online*, yaitu:

a. *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

Adalah *genre game online* yang memadukan antara dua jenis *genre game* yaitu *Real Time Strategy (RTS)* dan *Role Playing Game (RPG)* dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan.³³ *Game online* jenis ini adalah jenis *game* yang dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari dua orang bahkan ribuan

³²Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementerian Komunikasi dan Informasi, *Peta Industri Game Online Indonesia 2015*, (Jakarta: cet.1 2016), 14.

³³ Muhammad Iqbal Febri Ramadani, "Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal *Gamer Mobile Legends* Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014," (Skripsi, UMS, Surakarta, 2014), 3-4.

orang bila memainkannya secara *online*. Pemain akan berada di sebuah dunia virtual untuk melawan musuh, permainan *action* yang menggunakan konsep strategi. Biasanya pertandingan 5v5 dengan hero pilihan kita sendiri dan pemain bisa membangun tim yang sempurna untuk mengalahkan tim lawan, dengan melawan musuh yang dimainkan oleh manusia sungguhan di dalam *game* dan membutuhkan kerjasama dengan tim, emblem hero yang digunakan, kecepatan, bahkan pada saat berkomunikasi dilakukan dengan singkat. Contoh permainan jenis ini antara lain *Dota1*, *Dota2*, *Arena of Valor*, *Heroes of Newerth*, *Chaos Online*, *League Of Legends*, *Clash Royale*, *Vainglory*, *Call Of Champions*, *Ace Of Arenas*, *Mobile Legends* dan lainnya.

b. *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games* (MMOFPS)

Game jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

c. *Massively Multiplayer Online Real-Team Strategy Games* (MMORTS)

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam *game* RTS, tema permainan bisa berupa sejarah misalnya seri *Age of Empires*, berupa fantasi misalnya *Warcraft*, dan fiksi ilmiah misalnya *Star Wars*.

d. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. *Game* RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam *game* RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari jenis permainan ini yaitu *Adventure Quests World*, *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*.

4. Faktor anak bermain game online

Berapa faktor yang menyebabkan anak bermain *game online*, antara lain sebagai berikut:

- a. Lingkungan yang kurang terkontrol , karena melihat teman-temannya banyak yang bermain *game online*.
- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga anak memilih alternatif bermain *game online*.

- c. Game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- d. Orang tua yang menjadikan *game online* sebagai alat penenang anak.³⁴

5. Dampak Game Online

Game memiliki dampak positif dan negatif bagi pemainnya, yaitu:

a. Dampak Positif

1. Melatih anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya.
2. Game dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan.³⁵
3. Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan *game* dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.
4. Melatih perkembangan dalam otak dan saraf anak.
5. Melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu.
6. Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun bahasa lokal.³⁶

³⁴ Hardiyansyah Masya,., Dian Adi Candra, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik*, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 03 No 2 2016, 106

³⁵ Samuel Henry, *Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), 53

³⁶ *Ibid.*, 56

7. Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi beberapa fenomena dunia nyata.³⁷

Game yang berdampak positif juga membantu membentuk kecerdasan pemain, meskipun bukan satu-satunya sarana yang terbaik.³⁸

b. Dampak Negatif

1. Penurunan aktifitas gelombang otak depan

Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.

2. Penurunan aktifitas gelombang beta

Penurunan aktifitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun pemain tidak sedang bermain *game*. Pemain mengalami autonomic nerves yaitu tubuh mengalami pengelabuhanan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat.³⁹

³⁷ Irina V. Saloka, dkk., "terj." *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2008), 123

³⁸ Oetomo, Budi Sutedjo, *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2007), 219-220.

³⁹ Fina Hilmuniati, "*Dampak Bermain Game Online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*", *Skripsi* (Jakarta: Program S1 UIN Syarif Hidayatullah, 2011), 25.

3. Menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih *score* yang tinggi dan tak terkalahkan, atau *game* menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari.
 - a. *Game* juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya, bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidak puasannya itu.⁴⁰
 - b. Menimbulkan efek ketagihan, yang mengakibatkan pemain kesulitan dalam mengendalikan dirinya sendiri.
 - c. Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
 - d. Apabila terlalu sering dimainkan, *game* akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain *game* dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikirannya akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkannya.
 - e. Anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari *game* bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih iperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak.

⁴⁰Irina V. Sokolova, dkk., “terj.” *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2008), 123.

- f. Bermain *game* merupakan suatu pemborosan waktu, apabila *game* telah menjadi candu.⁴¹

F. Kepribadian Sosial Anak

1. Pengertian Kepribadian Sosial

Kepribadian merupakan pola sifat dan karakteristik tertentu, yang relatif permanen dan memberikan konsistensi maupun individualitas pada perilaku seseorang.⁴² Pengertian kepribadian menurut disiplin ilmu psikologi bisa diambil dari rumusan beberapa teoritis kepribadian yang terkemuka. Misalnya George Kelly, ia memandang kepribadian sebagai cara yang unik dari individu dalam mengartikan pengalaman-pengalaman hidupnya.⁴³

Dilihat dari objeknya, psikologi kepribadian termasuk psikologi khusus, yang membahas tentang kehidupan jiwa seseorang sebagai pribadi yang merupakan segi lain dari pada segi sosial manusia.⁴⁴

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, sosial merupakan suatu hal yang berkenaan dengan masyarakat.⁴⁵ Sedangkan menurut Engin Fahri, sosial adalah sebuah inti dari bagaimana para individu berhubungan walaupun masih juga diperdebatkan tentang pola hubungan para individu tersebut.

⁴¹ Fina Hilmuniati, *Dampak Bermain Game Online*,....., 26

⁴² Jess Feist & Gregory J. Feist, "terj." *Theories of Personality: Teori Kepribadian*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2010), 4.

⁴³ E. Koswara *Teori-teori Kepribadian*, (Bandung: PT. Eresco. 1991), 11.

⁴⁴ Agus Sujanto, dkk., *Psikologi Kepribadian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 3.

⁴⁵ Hasan Alwi, dkk., *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1998), 1028.

Dari definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kepribadian sosial merupakan keseluruhan perilaku seorang individu dengan sistem kecenderungan tertentu yang berinteraksi dengan situasi. Hal tersebut menyatakan bahwa setiap orang mempunyai cara berperilaku yang khas seperti: sikap, bakat, adat, kecakapan, kebiasaan dan tindakan yang sama setiap hari. Secara sosiologis, kepribadian terbentuk melalui proses sosialisasi yang dimulai sejak seseorang dilahirkan sampai menjelang akhir hayatnya sehingga melalui proses sosialisasi seorang individu mendapatkan pembentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan perilaku kelompoknya.⁴⁶

2. Kepribadian Sebagai Wujud Tingkah Laku Sosial

Kepribadian menunjukkan suatu susunan dan sifat serta aspek tingkah laku sosial yang saling berhubungan. Di dalam suatu individu, sifat dan aspek tingkah laku sosial bersifat psikofisik yang menyebabkan individu bertingkah laku seperti apa adanya dan menunjukkan adanya karakteristik yang membedakan individu satu dengan individu lainnya, yang termasuk di dalamnya adalah sikap, kepercayaan, nilai, cita-cita, pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya.⁴⁷

Freud berpendapat bahwa kepribadian sosial terdiri dari tiga dimensi yaitu: *pertama*, “Id” pada hakikatnya sebagai inti biologis dari kedirian, yaitu merupakan asal hasrat atau keinginan pada diri

⁴⁶ Susi Ramdhani, “*Jenis-jenis Sosialisasi di Indonesia*”, dalam <http://jenissosialisasi.co.id/2010/06/kepribadian-sosial.html>, diakses 11 Oktober 2020.

⁴⁷ Baharuddin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*,..., 135.

seseorang. *Kedua*, Dimensi Ego sebagai macam mediator yang berusaha menemukan suatu penemuan atau hasrat atau keinginan seseorang dengan tuntutan masyarakat. *Ketiga*, Super-Ego atau kesadaran sosial. Super-Ego sebagai semacam polisi yang berada di dalam kedirian itu, namun fungsinya akan tetap berada dengan kedirian yang menyeluruh. Fungsi super-Ego adalah menekan atau mengurangi motivasi-motivasi yang timbul dari nafsu, agresif, dan lain sebagainya.⁴⁸

3. Bentuk-bentuk Tingkah Laku Sosial Anak

Bentuk-bentuk tingkah laku sosial pada usia anak. Adalah sebagai berikut:

- a. Pembangkangan, yaitu suatu bentuk tingkah laku melawan. Anak yang suka membangkang adalah anak yang tidak mau menurut apabila mendapat perintah, menyanggah apabila mendapatkan pengarahan, tidak mendengarkan nasihat atau bahkan menentang setiap apa yang disampaikan orang tuanya.⁴⁹ Tingkah laku membangkang terjadi sebagai bentuk reaksi terhadap penerapan disiplin, tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kemauan anak.
- b. Agresi, yaitu perilaku menyerang baik secara fisik maupun kata-kata. Agresi merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap frustrasi.

⁴⁸ Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak* (Peran Moral, Intelektual, Emosional, dan Sosial sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri), (Jakarta: PT Bumi Asara, 2014), 19.

⁴⁹ A. Muhaimin Azzet, *Buku Pintar Mengatasi Anak Nakal*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2013), 91.

- c. Berselisih atau bertengkar, terjadi apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku orang lain.
- d. Menggoda, yaitu sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan).
- e. Persaingan, yaitu proses sosial yang ditandai dengan adanya saling berlomba atau bersaing antar individu atau kelompok tanpa menggunakan ancaman atau kekerasan dalam mengejar suatu nilai tertentu.
- f. Kerjasama, yaitu sikap mau bekerja sama dengan orang lain atau suatu kelompok.
- g. Tingkah laku berkuasa, yaitu jenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap layaknya bos.
- h. Mementingkan diri sendiri, yaitu sikap egosentris dalam memahami interest atau keinginan, seperti anak ingin selalu dipenuhi keinginannya dan apabila ditolak, maka anak akan protes dan menangis, menjerit bahkan sampai marah-marah.
- i. Simpati, yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain.⁵⁰

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial, baik orang tua, keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman sebayanya. Lingkungan sosial yang baik akan memberikan peluang

⁵⁰ H. Syamsu Yusuf LN., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, 124.

terhadap perkembangan anak secara positif, sedangkan lingkungan sosial yang kurang baik akan memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara negatif.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepribadian Sosial Anak

a. Faktor keluarga

Keluarga adalah lingkungan yang pertama akan dikenal anak. Kepribadian anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat.

b. Teman Sebaya

Anak setelah masuk sekolah mulai bergaul dengan teman sebaya dan menjadi anggota kelompoknya. Anak mudah mengikuti perilaku serta mudah mengikuti perkataan yang sering diucapkan oleh teman-temannya.

c. Kematangan

Bersosialisasi memerlukan kematangan fisik dan psikis. Untuk mampu mempertimbangkan proses sosial dalam hal memberi dan menerima pendapat orang lain. Untuk mampu bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik sehingga setiap orang mampu menjalankan fungsinya dengan baik.

d. Faktor pengalaman sosial anak

Faktor pengalaman sosial anak adalah suatu kondisi yang dialami anak sepanjang kehidupannya baik dirumah, sekolah maupun lingkungan sekitarnya.

e. Status sosial ekonomi

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi atau status kehidupan sosial keluarga dalam lingkungan masyarakat. Masyarakat akan memandang anak bukan sebagai anak yang independen, tetapi anak akan dipandang dalam konteks yang utuh dalam keluarga, seperti “ia anak siapa?”. Sehubungan dengan hal tersebut, dalam kehidupan sosial anak akan senantiasa menjaga status sosial dan ekonomi keluarga.

f. Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikat pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu normative akan member warna kehidupan sosial anak dalam masyarakat dan kehidupan mereka di masa yang akan datang.⁵¹

G. Perkembangan Anak Pada Masa Usia Sekolah

1. Pengertian Perkembangan Pada Usia Sekolah

Perkembangan adalah proses perubahan kualitatif yang mengacu pada kualitas fungsi organ-organ jasmaniyah, dan bukan pada organ jasmani tersebut, sehingga penekanan arti perkembangan terletak pada penyempurnaan fungsi psikologis yang termanifestasi

⁵¹ Sunarto, dan B. Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 132.

pada kemampuan fungsi psikologis. Perkembangan juga dapat diartikan sebagai terjadinya perubahan-perubahan aspek psikologis dan aspek sosial. Masa sekolah bias juga disebut sebagai masa akhir kanak-kanak. Dalam pembahasan mengenai pada masa usia sekolah dapat dimulai dengan fase TK yang menjadi jembatan antara rumah dan sekolah. Di TK anak di bimbing untuk melepaskan dirinya dari kebiasaan di rumah. Banyak aturan yang harus ditaati dan dilaksanakan. Di TK pula lebih diutamakan kegiatan bermain dari pada belajar. Dengan demikian mereka lebih banyak mengenal benda-benda, bergaul dengan teman sebaya, dan saling menghargai.

Setelah anak mencapai usia 6-7 tahun, perkembangan jasmani dan rohaninya mulai sempurna, dan mulai keluar dari lingkungan keluarga menuju sekolah. Yaitu lingkungan yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan jasmani dan rohani.⁵²

2. Syarat- Syarat Masuk Sekolah

Anak-anak yang berumur 6 atau 7 tahun dianggap matang untuk belajar di sekolah dasar jika:

- a. Kondisi jasmani cukup sehat dan kuat untuk melakukan tugas di sekolah.
- b. Ada keinginan belajar.
- c. Fantasi tidak lagi leluasa dan liar.
- d. Perkembangan perasaan sosial telah memadai.

⁵² Kayyis Fithri Ajhuri, *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2019), 114

Syarat tambahan yang harus dipenuhi untuk mengikuti pelajaran, yaitu:

- 1) Fungsi-fungsi jiwa harus sudah berkembang baik dalam aspek kematangan untuk belajar membaca, menulis, dan berhitung.⁵³

Adapun kriteria/kategori kematangan sekolah adalah:

- a. Anak sudah dapat menangkap masalah-masalah yang bersifat abstrak.
 - b. Anak sudah dapat menggambar dengan lebih rapi.
 - c. Anak sudah dapat melakukan kegiatan sehari-hari dengan sendiri.
 - d. Anak sudah lebih mampu mengendalikan tubuhnya untuk duduk dan mendengarkan pelajaran dari pada masa sebelumnya.
- 2) Anak telah memperoleh cukup pengalaman dalam rumah tangga untuk di pergunakan sebagai dasar pengajaran permulaan, karena pengajaran berpangkal pada apa yang telah diketahui oleh anak-anak.

Kekurangan dari salah satu syarat-syarat tersebut akan menimbulkan kesukaran ketika mengikuti pelajaran disekolah.⁵⁴

3. Aspek-Aspek Perkembangan Masa Sekolah.

- a. Aspek fisik dan motorik

⁵³ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 12

⁵⁴ Kayyis Fithri Ajhuri, *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, 115-116

Berkaitan dengan perkembangan fisik dan motorik Kuhlen dan Thompson menyatakan bahwa perkembangan fisik individu meliputi empat aspek yakni:

- 1) Struktur fisik yang meliputi tinggi badan, berat badan, dan proporsi tubuh.
- 2) Sistem syaraf yang mempengaruhi perkembangan aspek lainnya yakni, intelektual dan emosi.
- 3) Kekuatan otot yang akan mempengaruhi perkembangan motorik.
- 4) Kelenjar endokrin yang menyebabkan munculnya pola-pola perilaku baru.

Aspek perkembangan ini sangat mempengaruhi seluruh aspek perkembangan lainnya. Contohnya struktur fisik yang kurang normal akan berpengaruh pada kepercayaan diri seseorang. Faktor kepercayaan diri ini berkaitan dengan aspek perkembangan emosi, kepribadian dan sosial.⁵⁵

b. Aspek kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana kemampuan berpikiran berkembang dan berfungsi. Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks, serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Kemampuan berpikir anak berkembang dari

⁵⁵ Umi Latifa, *Aspek Perkembangan Pada Anak Usia Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya*, *Junal Psikologi*, Vol.1 No.12 (2017), 188

tingkat yang sederhana dan kongkrit ke tingkat yang lebih rumit dan abstrak.⁵⁶

c. Aspek perkembangan sosial

Perkembangan sosial individu ditandai dengan pencapaian kematangan dalam interaksi sosialnya. Bagaimana ia mampu beradaptasi dengan lingkungannya dan menyesuaikan diri terhadap norma-norma yang ada. Perkembangan sosial seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana ia berada seperti keluarga, teman sebaya, guru dan juga masyarakat sekitarnya.⁵⁷

d. Aspek Perkembangan Bahasa

Anak memiliki kemampuan yang lebih dalam memahami dan menginterpretasikan komunikasi lisan dan tulis. Pada masa perkembangan bahasa nampak pada perubahan perbendaharaan kata dan tata bahasa. Anak semakin banyak menggunakan kata kerja yang tepat untuk menjelaskan satu tindakan seperti makan, minum, tidur dan mandi. Mereka belajar tidak hanya untuk menggunakan banyak kata lagi, tetapi juga memilih kata yang tepat untuk penggunaan tertentu. Area utama dalam pertumbuhan

⁵⁶ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosda karya, 2012), 179

⁵⁷ Umi Latifa, *Aspek Perkembangan Pada Anak Usia Sekolah Dasar*, 188

bahasa adalah pragmatis, yaitu penggunaan praktis dari bahasa komunikasi.⁵⁸

e. Aspek Perkembangan Berpikir

Istilah yang biasa digunakan dalam psikologi ialah intelek dan intelegensi. Yang dimaksud intelek adalah kemampuan berpikir, sedangkan yang dimaksud intelegensi adalah kemampuan kecerdasan. Perbedaannya hanya terletak dalam waktu saja. Di dalam kata berpikir terkandung perbuatan menimbang-nimbang, menguraikan, menghubungkan-hubungkan sampai akhirnya mengambil keputusan, sedangkan dalam kata kecerdasan terkandung kemampuan seseorang dalam memecahkan masalahnya dengan cepat. Dalam fase ini anak tidak lagi bersifat egosentris, artinya anak tidak lagi memandang diri sendiri sebagai pusat lingkungannya. Anak mulai memperhatikan keadaan sekelilingnya dengan objektif. Karena timbul keinginannya untuk mengetahui kenyataan, keinginan itu akan mendorongnya untuk menyelidiki segala sesuatu yang ada dilingkungannya.

f. Perkembangan Emosi

Kemampuan mengontrol emosi diperoleh anak melalui peniruan dan latihan atau pembiasaan. Emosi-emosi yang secara umum dialami pada tahap perkembangan usia sekolah adalah

⁵⁸ Kayyis Fithri Ajhuri, *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, 116

marah, takut, cemburu, irihati, kasih sayang, rasa ingin tahu, dan kegembiraan.⁵⁹

g. Perkembangan Moral

Anak mulai mengenal konsep moral (menenal benar, salah, baik atau buruk) pertama kali dari lingkungan keluarga. Usaha menanamkan konsep moral sejak dini (prasekolah) merupakan hal yang seharusnya, karena informasi yang diterima anak mengenai benar, salah, atau baik buruk akan menjadi pedoman pada tingkah lakunya dikemudian hari.

4. Karakteristik Anak Pada Usia Sekolah

- a. Emosi masih labil.
- b. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
- c. Suka membandingkan dirinya dengan orang lain.
- d. Menganggap sesuatu tidak penting.⁶⁰

H. PERAN ORANG TUA

1. Pengertian Orang Tua

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa orang tua merupakan ayah dan ibu kandung.⁶¹ Orang tua yakni seorang pria dan wanita yang terikat dalam perkawinan dan siap sedia untuk memikul

⁵⁹ Kayyis Fithri Ajhuri, *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, 119

⁶⁰ *Ibid*, 121

⁶¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta :Balai Pustaka, 1990), 629.

tanggung jawab sebagai ayah dan ibu dari anak-anak yang dilahirkannya.⁶² Orang tua memegang peranan penting dalam proses pendidikan anak. Pendidikan orang tua terhadap anak adalah pendidikan yang didasarkan pada rasa kasih sayang terhadap anak.⁶³

Orang tua mempunyai kedudukan yang utama dalam sebuah keluarga karena dari keluarga itu orang tua sebagai pendidik yang pertama bagi anak-anaknya begitu juga dalam hal pengetahuan baik yang bersifat umum atau khusus sangat diperhatikan.

Di dalam keluarga, kebanyakan ibulah yang memegang peranan penting terhadap anaknya. Karena sejak anak lahir ibulah yang selalu ada di dekatnya. Ibu yang memberi makan dan minum serta selalau berbaur dengan anaknya. Pendidikan dari ibu merupakan pendidikan dasar yang didapatkan oleh anak. Baik buruknya pendidikan yang diberikan ibu kepada anak akan berpengaruh besar terhadap perkembangan anak. Dengan demikian maka dapat dipahami bahwasannya orang tualah yang bertanggungjawab serta berperan penting atas pendidikan serta tumbuh kembang anak dalam segala aspek kehidupan sejak anak masih kecil hingga mereka tumbuh dewasa.

⁶² Novrinda, dkk, "Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Latar Belakang Pendidikan", *Jurnal Potensia PG-Paud FKIP UNIB*, Vol. 2, No. 1 (2017), 42.

⁶³ M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 80.

2. Pengertian Peran Orang Tua

Peranan memiliki arti sebagai fungsi maupun kedudukan. Istilah peranan yaitu bagian yang memegang kekuasaan utama yang harus dilaksanakan.⁶⁴

Peran orang tua sangat dipengaruhi oleh peran-perannya atau kesibukannya yang dialami oleh orang tua itu sendiri. Misalnya seorang ibu yang disibukkan dengan pekerjaannya akan berbeda dengan peran ibu yang sepenuhnya berkonsentrasi dalam urusan rumah tangga. Dalam kehidupan modern sekarang ini terlihat adanya orang tua yang begitu memperhatikan perannya masing-masing salah satunya dengan meningkatkan pendidikan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sikap dan perilaku orang tua akan ditiru dan dijadikan contoh bagi anak. Oleh karena itu sebagai orang tua harus hati-hati dalam menjadikan dirinya tauladan untuk anaknya sekaligus aktif dan kreatif dalam meningkatkan kemampuan agar dapat mendidik dan membimbing anaknya. Sehingga anak dapat meniru tingkah laku positif yang dikerjakan oleh orang tuanya.

Dalam proses perkembangan anak, peran orang tua yakni:

a. Mendampingi

Setiap anak membutuhkan perhatian serta kasih sayang dari orang tuanya. Sekarang ini sebagian orang tua ada yang bekerja

⁶⁴ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1988), 667.

dan ketika pulang kerumah mereka sudah dalam keadaan lelah, sehingga hanya memiliki sedikit waktu untuk mendampingi anaknya dirumah. Meskipun demikian orang tua tetap dapat memberikan perhatian yang berkualitas dengan fokus menemani anak seperti mendengarkan cerita anak, bercanda dan bermain bersama.

b. Menjalin Komunikasi

Komunikasi menjadi hal yang sangat penting dalam membangun hubungan yang baik antara orang tua dan anak. Melalui komunikasi orang tua dapat menyampaikan harapan, masukan serta motivasi dan dukungan pada anaknya. Begitu pula sebaliknya, anak dapat bercerita dan menyampaikan pendapatnya kepada orang tua.

c. Memberi kesempatan

Orang tua perlu memberikan kesempatan kepada anak. Kesempatan ini dimaknai dengan suatu kepercayaan, tentunya kesempatan ini diberikan sesuai dengan adanya pengarahan dan pengawasan orang tua terhadap anaknya.

d. Mengawasi

Pengawasan mutlak diberikan kepada anak supaya anak tetap dapat dikontrol dan diarahkan. Pengawasan yang dimaksud merupakan pengawasan yang dibangun atas dasar komunikasi dan keterbukaan antara orang tua dan anak, bukan hanya

sekedar memata-matai dan main curiga saja. Orang tua perlu secara langsung maupun tidak langsung mengamati dengan siapa saja dan apa saja yang dilakukan oleh anaknya, sehingga dapat meminimalisir dampak pengaruh negatif pada anak.

e. Mendorong atau memberi motivasi

Motivasi merupakan keadaan dalam diri seseorang yang mendorong perilaku ke arah tujuan. Motivasi bisa muncul dari diri sendiri maupun orang lain. Motivasi menjadikan individu semakin bersemangat dalam mencapai tujuannya.⁶⁵



⁶⁵ Bimo Walgito, Pengantar Psikologi Umum, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2004), 21

BAB III

PAPARAN DATA

A. Deskripsi Data Umum

A. Gambaran Umum Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo

a. Profil Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo

Nama Madrasah : Al- Huda

No. Statistik : 311235020372

Kode Pos : 63461

Alamat : Jalan Dewi Kunti Dukuh Krajan Desa Bulak
Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo.

Tahun Berdiri : 16 Juni 1996

Kurikulum : FKDT

b. Letak Geografis Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo

Madrasah Diniyah Al-Huda memiliki letak yang cukup strategis. Madrasah Diniyah Al-Huda berada di Jalan Dewi Kunti Dukuh Krajan Rt 01 Rw 02 Desa Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo. Madrasah Diniyah Al-Huda memiliki gedung dengan jumlah 2 kelas yang cukup luas sehingga terlihat jelas dari jalan desa. Akses menuju Madrasah Diniyah Al-Huda

sangat mudah dijangkau oleh kendaraan. Madrasah Diniyah Al-Huda berada di suatu kompleks dengan Masjid Al-Huda Bulak, yaitu berada di sebelah utara Masjid. Hal ini menjadi sarana penunjang yang memudahkan Ustadz/Ustadzah serta para murid dalam melaksanakan aktivitas keagamaan.⁶⁶

c. Sejarah Berdirinya Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo

Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak, berawal dari berdirinya TPQ Al-Huda pada tanggal 16 Juni 1996. Berangkat dari anak-anak yang dulu setiap ba'da Maghrib kusus sorogan Al-Qur'an dengan cara bakdadiyah. Dalam perkembangannya melalui rapat, desa mendirikan TPQ Al-Huda. Jam masuk TPQ bergeser dari malam menjadi siang. Pelajaran yang dari sebelumnya khusus Al-Qur'an lalu ditambah dengan pelajaran agama Islam seperti aqidah akhlak, sejarah kebudayaan isla, qur'an hadits dan sebagainya. Begitu juga guru-gurunya mulai menata diri karena di TPQ metodenya anahdliyah dengan memakai titian murotal untuk penekanan pada tajwidnya. Sehingga dalam hal ini guru dituntut lebih professional dengan cara mengadakan pelatihan tutor menyesuaikan dengan metode TPQ.

Begitu juga dalam hal operasional, karena perubahan metode anak atau santri ada konsekuensinya yaitu membayar

⁶⁶Lihat Transkrip Observasi 01/O/25-8-2021

sahriyah atau spp untuk kebutuhan pendidikan. Adapun guru waktu itu cuma malaikatan dalam artian tidak mendapatkan apa-apa kecuali berjuang untuk anak-anak agar bisa ilmu agama.

Sesuai dengan perkembangan waktu itu gubernur Jatim membuat peraturan gubernur nomer 9 tahun 2019 dan juga didukung oleh gus ipul bahwa setiap desa harus mendirikan Madrasah Diniyah. Dalam substansi untuk anggaran Madrasah Diniyah berupa dana BOS yang penggunaannya untuk kebutuhan operasional Madrasah Diniyah. Begitu juga karena pentingnya peran Madrasah Diniyah setiap daerah, kabupaten juga menganggarkan insentif untuk guru Madrasah Diniyah. Semua itu dilakukan oleh pemerintah agar pendidikan anak-anak khususnya dalam hal agama bisa ditingkatkan dalam rangka membentuk karakter anak yang lebih mumpuni di segala bidang sebagai penerus pejuang bangsa dimasa mendatang.⁶⁷

d. Visi, Misi dan Tujuan Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak

Visi : Mencetak santri yang berilmu, beriman, bertaqwa dan beramal shaleh yang dilandasi nilai-nilai akhlakul karimah.

P O N O R O G O

⁶⁷ Lihat Transkrip Dokumentasi 01/D/25-8-2021

Misi :

1. Mewujudkan lulusan yang berkualitas dan berakhlakul karimah.
2. Menyelenggarakan sistem manajemen madrasah yang professional, transparan dan akuntabel.
3. Menyelenggarakan peningkatan kualitas tenaga pendidik dan kependidikan yang professional dengan mengedepankan kode etik profesi.
4. Mewujudkan rencana pengembangan fasilitas pendidikan di madrasah.
5. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan efisien.

Tujuan:

- Menghasilkan output pendidikan yang memiliki keunggulan dalam hal:
 - Keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT sebagai sekolah yang berciri khas islam.
 - Kepekaan sosial dan kepemimpinan, disiplin yang tinggi yang ditunjang oleh kondisi fisik yang prima.
 - Motivasi dan komitmen yang tinggi untuk mencapai prestasi dan keunggulan.⁶⁸

⁶⁸ Lihat Transkrip Dokumentasi 02/D/25-8-2021

e. Susunan Pengurus Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo

Kepala Madrasah : Mahfud Arifin, S.Sos

Sekretaris Madrasah : Choirul Hidayah, S.Pd

Bendahara Madrasah : Nur Laili Khalimah, S.Ag

Bidang Kurikulum : Umi Syarofah, S.Pd

Anggota : Seluruh Asatidz Madrasah Diniyah

Al-Huda⁶⁹

f. Keadaan Guru dan Murid Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo

Pengajar di Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak tahun 2021 terdapat 15 orang. Mereka berasal dari desa Bulak. Pengajar yang berkualifikasi S-1 ada 5 orang, sebagian lainnya lulusan MA dan ada juga yang masih menempuh studi.

Secara keseluruhan, siswa di Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak pada tahun ajaran 2020/2021 tercatat 70 siswa. Mayoritas dari mereka berasal dari desa Bulak dan sebagian dari luar desa Bulak.⁷⁰

g. Kurikulum Madin

Kurikulum yang digunakan di Madrasah Diniyah Al-Huda adalah kurikulum dari Forum Komunikasi Diniyah Takmiliyah, yaitu yang berbentuk tertulis. Dalam kegiatan belajar mengajar

⁶⁹ Lihat Transkrip Dokumentasi 03/D/25-8-2021

⁷⁰ Lihat Transkrip Dokumentasi 04/D/25-8-2021

setiap harinya, para ustadz dan ustadzah berpedoman pada kitab ajar yang dijadikan acuan untuk belajar dan telah disepakati bersama. Pelajara yang diberikan kepada murid adalah beberapa mata pelajaran yang terkait dengan agama seperti Fiqh. Akidah Akhlaq, Nahwu Shorof, Bahasa Arab serta beberapa pelajaran Islam lainnya.

h. Sarana Prasarana Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo

Sarana prasarana pembelajaran di Madrasah Diniyah Al-Huda terbilang masih sangat sederhana, karena gedung madin sendiri baru berdiri pada awal tahun 2021. Sebeleum berdirinya gedung madin proses belajar mengajar dilakukan di dalam Masjid Al-Huda Bulak. Adapaun sarana dan prasarana di Madrasah Diniyah Al-Huda adalah sebagai berikut:⁷¹

Tabel 3.1

Daftar Sarana Prasaran Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo Tahun 2021

No	Sarana Prasarana	Jumlah	Kondisi	
			Baik	Rusak
1.	Ruang Kelas	2	√	

⁷¹ Lihat Transkrip Dokumentasi 05/D/25-8-2021

2.	Almari Buku	1	√	
3.	Meja	25	√	
4.	Kalender	1	√	
5.	Whiteboard	3	√	
6.	Kamar Mandi	2	√	
7.	Tempat Sampah	3	√	
8.	Taman Bermain	1	√	
9.	Masjid	1	√	
10.	Wastafel	1	√	
11.	Perpustakaan	1	√	
12.	Buku Bacaan	50	√	
13.	Sound sistem	1	√	
14.	Papan data	6	√	

B. Deskripsi Data Khusus

1. Motivasi anak-anak bermain *game online* di Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo

Data penelitian ini didasarkan dari hasil observasi dan wawancara terhadap narasumber. Beberapa anak yang bermain *game online* telah terpilih menjadi subyek dalam penelitian ini. Seluruh subyek yang dipilih adalah anak-anak yang aktif bermain *game online*. Tempat yang digunakan untuk bermain *game* berbeda-beda tetapi yang paling sering adalah di lingkungan Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak.

Waktu yang digunakan anak-anak untuk bermain biasanya dari waktu pulang sekolah sampai sore hari.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, motivasi anak-anak bermain *game online* adalah karena diajak temannya, sebagai hiburan disaat mereka merasa bosan, mereka juga bisa mendapatkan teman baru dari game online ini serta karena terdapat beberapa jaringan wifi yang bisa di akses secara gratis dan koneksinya yang cepat di sekitar Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak. Anak-anak juga mengatakan bahwa *game online* itu menyenangkan untuk mengisi waktu mereka. Seperti yang di ungkapkan oleh IAA

“ Sejak kelas 1 mbak. Waktu itu saya melihat kakak saya bermain *game online* dan sepertinya seru..Akhirnya saya ikut download dan ternyata memang seru dan menyenangkan untuk mengisi waktu luang saya”.⁷²

Selain itu, subyek lain juga menyebutkan bahwa faktor mereka bermain game online adalah karena diajak oleh temannya serta mereka merasa terhibur dengan perminan ini, karena sekolahnya juga daring, seperti yang diungkapkan oleh AZA.

“Diajak teman-teman untuk main game online sama-sama. Untuk hiburan juga karena bosan dirumah terus selama sekolah online.”⁷³

⁷² Lihat Transkrip Wawancara 07/W/23-8-2021

⁷³ Lihat Transkrip Wawancara 08/W/23-8-2021

Disamping *game online* yang menurut mereka itu menyenangkan, ternyata permainan ini juga membuat anak-anak sering lupa waktu. Seperti yang diungkapkan oleh DAT

“Iya mbak, ketika asik bermain *game online* saya sampai lupa waktu sholat dan waktu pulang. Kadang ketika petang saya baru sadar dan langsung buru-buru pulang”.⁷⁴

Orang tua anakpun juga menyadari bahwa kurangnya pengawasan mereka terhadap anak-anak mampu menjadi salah satu faktor pendorong anak-anak untuk bermain *game online*, seperti yang diungkapkan oleh ibu NK

“Pengaruh dari teman-temannya. Awalnya dia hanya menonton saja, lalu dia mencobanya dan merasa bahwa *game online* itu menghibur, sehingga akhirnya membuat dia ketagihan dan ingin terus memainkannya. Bisa juga karena kurangnya pengawasan kami sebagai orang tua, karena saya dan ayahnya yang sering sibuk dengan pekerjaan kita masing-masing.”⁷⁵

Berdasarkan paparan diatas diketahui bahwa *game online* tidak selalu memberi kesan bagus terhadap perilaku anak-anak. Tidak jarang dari mereka juga sering dimarahi orang tuanya karena terlalu sering main HP, seperti yang diungkapkan oleh AZA

“Biasanya aku dimarahi mbak katanya “hp terus kerjanya”.”⁷⁶

Hal serupa juga diungkapkan oleh IAA

⁷⁴ Lihat Transkrip Wawancara 09/W/23-8-2021

⁷⁵ Lihat Transkrip Wawancara 02/W/20-8-2021

⁷⁶ Lihat Transkrip Wawancara 08/W/23-8-2021

“Awalnya cuek tapi lama-lama saya dimarahi, bahkan sekarang saya jadi dibatasi waktu untuk bermain *gamenya*”.⁷⁷

Orang tua dan masyarakat sekitarpun banyak yang menyayangkan kegiatan mereka ini. Masyarakat kadang merasa terganggu dengan suara anak-anak yang bermain *game online* ini. Mereka menyarankan kepada anak-anak untuk bermain permainan tradisional saja daripada bermain *game online*. Seperti yang diungkapkan bapak MR

“Saya merasa terganggu dengan ucapan-ucapan anak-anak yang kadang terdengar kasar. Saya tegur, terus saya suruh pulang atau saya suruh bermain permainan tradisional, futsal atau lain sebagainya”.⁷⁸

A. Dampak bermain *game online* bagi kepribadian sosial anak di Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo

Game online yang dimainkan oleh anak-anak tentu membawa dampak, baik berupa dampak positif maupun dampak negatif. Dampak tersebut tentunya berhubungan dengan keluarga, lingkungan, teman sebaya dan juga pendidikan. Masyarakat sekitar mengungkapkan bahwa semenjak bermain *game online* anak-anak mengenal kata-kata baru yang tidak sopan, mereka juga tidak peduli terhadap apapun yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Seperti yang diungkapkan oleh ibu

AM

⁷⁷ Lihat Transkrip Wawancara 07/W/23-8-2021

⁷⁸ Lihat Transkrip Wawancara 06/W/22-8-2021

“Sepertinya iya, karena setelah saya amati semenjak anak-anak disini bermain game online mereka jadi tidak terlalu peduli dengan lingkungan sekitarnya, ketika ada temannya yang memanggil dia tidak meresponnya, bahkan ketika mereka sedang bermain lalu ada teman yang mengganguanya dia langsung marah-marah dan mengucapkan kata-kata kasar atau tidak sopan.”⁷⁹

Hal serupa diungkapkan oleh orang tua anak bahwa setelah anaknya mengenal game online ia menjadi sering lupa waktu serta sering mengejek adiknya, seperti yang diungkapkan oleh ibu I dan ibu NK

“Setelah mengenal game online anak saya jadi sering lupa waktu, dia juga sering mengejek adiknya sampai membuat adiknya menangis. Selain itu dia jadi susah diatur, kadang kalau disuruh juga tidak mau berangkat.”⁸⁰

“Dia jadi sering lupa waktu belajar, jadi sering main keluar rumah, dan sesekali saya pernah mendengar dia mengucapkan kata-kata yang kurang baik.”⁸¹

Selain berdampak pada kosa kata baru yang di dapatkan anak-anak serta mengakibatkan anak sering lupa waktu, *game online* juga dinilai mampu membuat anak-anak kehilangan konsentrasinya dalam belajar. Mereka lebih mudah fokus dalam permainan dibandingkan

⁷⁹ Lihat Transkrip Wawancara 05/W/22-8-2021

⁸⁰ Lihat Transkrip Wawancara 01/W/19-8-2021

⁸¹ Lihat Transkrip Wawancara 02/W/20-8-2021

dalam proses belajar. Seperti yang diungkapkan IAA, AZA dan DAT bahwa mereka merasa kesulitan berkonsentrasi saat belajar. Mereka juga menyatakan bahwa bermain *game online* lebih menyenangkan daripada belajar.

“Iya karena bisa berinteraksi dengan teman baru. Saya juga lebih mudah fokus dalam permainan daripada pelajaran.”⁸²

“Iya. Saya merasa sulit berkonsentrasi dalam belajar.”⁸³

“Kadang kesulitan dengan pelajaran yang tidak saya mengerti. Rasanya lebih mudah berkonsentrasi dalam permainan daripada pelajaran.”⁸⁴

Merekapun menghabiskan waktu setelah pulang sekolah untuk bermain *game online*. Hanya kadang kala saja mereka menghabiskan waktu untuk membantu orang tuanya. Selain bermain *game online* mereka juga menghabiskan waktu untuk bermain keluar rumah seperti bersepeda, bermain layang-layang dan yang lain sebagainya. Seperti yang diungkapkan DAT dan AZA

“Bermain diluar rumah, kadang juga membantu orangtua.”⁸⁵

“Bermain layang-layang, bersepeda, futsal.”⁸⁶

⁸² Lihat Transkrip Wawancara 07/W/23-8-2021

⁸³ Lihat Transkrip Wawancara 08/W/23-8-2021

⁸⁴ Lihat Transkrip Wawancara 09/W/23-8-2021

⁸⁵ Lihat Transkrip Wawancara 09/W/23-8-2021

⁸⁶ Lihat Transkrip Wawancara 08/W/23-8-2021

B. Upaya penanganan orang tua terhadap kepribadian sosial anak yang diakibatkan oleh bermain *game online* di Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo

Orang tua sangat berperan penting dalam upaya penanganan kepribadian sosial anak yang diakibatkan oleh game online. Orang tua harus lebih memperhatikan anaknya dan memberikan pengawasan pada kehidupan sehari-hari anak. Selain itu orang tua harus membangun komunikasi yang baik dengan anak.

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan, penulis menemukan berbagai keluhan dan kesah orang tua serta masyarakat sekitar terkait hal-hal yang dilakukan anak-anak karena bermain *game online*. Orang tua kini mulai membatasi anak-anaknya untuk bermain HP. Seperti yang diungkapkan oleh ibu I dan ibu NK

“Yang pertama saya coba untuk mendisiplinkan anak dalam menggunakan hpnya. Saya beri nasihat supaya anak mengerti bahayanya bermain game online.”⁸⁷

“Saya membatasi waktu anak saya bermain HP, saya juga memberikan kegiatan yang lain seperti memberi tambahan waktu untuk belajar serta memanggil tentor kerumah untuk mengajar anak saya.”⁸⁸

Beberapa diantaranya memberikan kegiatan yang lebih bermanfaat kepada anaknya seperti memberi tambahan waktu belajar dengan mendatangkan guru les kerumah. Adapula yang menyita HP

⁸⁷ Lihat Transkrip Wawancara 01/W/19-8-2021

⁸⁸ Lihat Transkrip Wawancara 02/W/20-8-2021

anaknyanya supaya anak tidak hanya fokus pada HP saja. seperti yang diungkapkan oleh ibu NK dan ibu I.

“Sekarang saya tambah kegiatan lain dirumah, saya leskan juga supaya tugas sekolah tepat waktu, dan juga saya batasi waktunya bermain hp.”⁸⁹

“Niatnya mau tak sita hpnya, saya kasih kalau waktu ada tugas dari sekolah dan kalau hari libur boleh main hp. Tapi masih sulit karena saya kalah kalau dia sudah berontak.”⁹⁰

Masyarakat ikut serta dalam hal menindak lanjuti sikap perilaku anak yang terdampak dari bermain *game online*. Masyarakat yang setiap hari memperhatikan anak-anak ini juga menegur anak-anak dengan menjelaskan hal-hal yang kurang bagus dilakukan anak-anak seperti yang diungkapkan oleh bapak MR

“Biasanya saya tegur mbak, karena rumah saya yang paling dekat dari Madin jadi saya tahu betul bagaimana perilaku anak-anak ketika bermain *game online*. Saya juga memberi nasihat kepada anak-anak bahwa kata-kata yang mereka ucapkan itu tidak pantas diucapkan, apalagi mereka masih anak-anak.”⁹¹

Salah satu narasumber mengatakan bahwa ia akan memberitahukan kepada orang tua untuk lebih memperhatikan anak-anaknya, bahkan narasumber ini mengajak saya untuk memberikan penyuluhan kepada orang tua terkait dampak-dampak *game online* bagi anak-anak seperti yang diungkapkan oleh ibu AM

⁸⁹ Lihat Transkrip Wawancara 02/W/20-8-2021

⁹⁰ Lihat Transkrip Wawancara 01/W/20-8-2021

⁹¹ Lihat Transkrip Wawancara 06/W/22-8-2021

“Saya akan memberitahu orang tuanya untuk lebih memperhatikan anak-anaknya. Atau mungkin kita bisa bekerja sama untuk memberi penyuluhan tentang dampak *game online* kepada orang tua anak-anak yang bermain *game* tersebut. Supaya orang tua bisa sedikit mengerti bagaimana dampak yang akan terjadi dan juga orang tua dapat mengetahui bagaimana perilaku anak-anaknya ketika bermain *game online* diluar rumah”⁹²



⁹² Lihat Transkrip Wawancara 05/W/22-8-2021

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Analisis Motivasi Anak-Anak Bermain *Game online* di Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo

Game online merupakan suatu permainan yang telah berkembang pesat di zaman modern ini. *Game online* kini hadir dan menyuguhkan berbagai konten yang menguji adrenalin para pemainnya. Di dalam *game online* juga terdapat berbagai tantangan yang senantiasa membuat para pemainnya menjadi semakin tertantang untuk terus memainkannya sehingga mereka dapat menaikkan levelnya.

Saat ini *game online* berguna sebagai sarana hiburan untuk menghilangkan rasa bosan atau hanya sekedar untuk mengisi waktu luang. Fitri mengungkapkan bahwa kini *game online* menjadi idola bagi semua kalangan karena dapat dijadikan alternatif *refreshing* untuk menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktivitas.⁹³ Sayangnya tidak semua orang dapat mengontrol dirinya sehingga menjadikan *game online* sebagai prioritas dalam kehidupan sehari-harinya.

Saat ini *game online* tidaklah sama seperti ketika pertama kali muncul. Dulu *game online* hanya tersedia di komputer dan hanya dapat dimainkan oleh dua orang saja. Namun seiring berkembangnya

⁹³ Fitri Ma'rifatul Laili, "Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya" *Jurnal BK*, 1, (2015), 66.

teknologi kini *game online* sudah tersedia di *handphone* sehingga memudahkan para pemainnya untuk bermain dimana saja dan kapan saja. Selain itu kini *game online* juga dapat dimainkan dengan beberapa orang dalam waktu yang bersamaan.

Dengan berkembangnya *game online* yang seperti ini tentunya kerja sama dalam team akan menumbuhkan interaksi yang intens antar sesama pemain. Dengan demikian pengaruh teman sebaya dalam hal perubahan perilaku anak sangatlah besar kemungkinannya. Anak dengan mudah akan menirikan sikap ataupun perkataan teman-temannya, karena mereka belum bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk.

Hal ini sejalan dengan teori pengaruh teman sebaya pada perubahan perilaku anak, seperti yang diungkapkan Sunarto bahwa anak mudah mengikuti perilaku serta perkataan yang sering mereka lihat dan dengar.⁹⁴

Dari hasil wawancara dengan subyek penelitian, ditemukan bahwa motivasi mereka bermain *game online* ialah karena adanya ajakan dari teman sebaya serta banyaknya fitur *game online* yang membuat anak merasa terhibur ketika memainkannya.⁹⁵

Selain itu dalam proses wawancara orang tua subyek juga menyebutkan bahwa dengan kondisi sistem sekolah yang dilakukan secara daring dapat menjadi penyebab anak bermain *game online*,

⁹⁴ Sunarto, dan B. Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 132.

⁹⁵ Lihat transkrip wawancara 07/W/23-8-2021 dan 08/W/23-8-2021.

mengingat keseharian anak dirumah hanya memegang *handphone* saja.⁹⁶

Disamping pengaruh teman sebaya dan fitur yang menyenangkan, kurangnya pengawasan dari orang tua juga menjadi salah satu motivasi anak bermain *game online*. Jika orang tua berusaha lebih bijak dalam penggunaan *gadget* pada anak, maka anak akan lebih terkontrol dan memiliki motivasi positif terhadap game online. Namun berbeda jika orang tua menjadikan *game online* sebagai alat penenang untuk anak, maka anak akan terbiasa menjadikan *game online* sebagai pelarian untuk menghibur dirinya.

Seperti yang dikatakan orang tua subyek dalam wawancara yakni, kurangnya pengawasan dari orang tua sebab kedua orang tua sibuk dengan pekerjaannya masing-masing sehingga tidak adanya banyak waktu untuk memperhatikan anaknya. Hal ini menyebabkan anak dengan leluasa dapat memainkan *game online*.⁹⁷

Kurangnya kesadaran orang tua mengenai kebutuhan emosional yang berupa perhatian dan kasih sayang akan menjadi faktor anak bermain *game online*. Hal ini sejalan dengan teori yang dijelaskan oleh Sunarto bahwa keluarga merupakan lingkungan pertama yang akan dikenal anak. Kepribadian anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak.⁹⁸ Tidak adanya

⁹⁶ Lihat transkrip wawancara 03/W/21-8-2021

⁹⁷ Lihat transkrip wawancara 02/W/20-8-2021

⁹⁸ Sunarto, dan B. Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, 132.

bimbingan serta pengawasan dari orang tua inilah yang menjadikan anak mengalami perubahan perilaku serta perkataannya.

B. Analisis Dampak *Game online* Bagi Kepribadian Sosial Anak di Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo

Game online tentunya memiliki berbagai dampak bagi para pemainnya, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dengan munculnya *game online* mampu membawa perubahan bagi kebiasaan serta perilaku anak yang memainkannya. Dari berbagai dampak yang ada dalam *game online* tentunya terdapat beberapa dampak yang berpotensi membangun kepribadian anak bagi yang mampu menggunakan *game online* dengan bijak.

Samuel Henry menyebutkan beberapa dampak positif bermain *game online*, yakni:

1. Melatih anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya.
2. Game dapat memberikan pelajaran dalam mengikuti pengajaran dan aturan.
3. Melatih perkembangan motorik.
4. Melatih perkembangan dalam otak dan saraf anak.
5. Melatih perkembangan kognitif.
6. Melatih kosakata dan pengucapan bahasa.

Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan. Peneliti menemukan dampak positif yang terjadi pada anak yang bermain *game online*, yakni yang pertama, anak menjadi lebih mengenal dunia teknologi, ia mendapatkan banyak teman baru dari fitur-fitur yang ada pada *game online*. Kedua, anak mendapat pelajaran untuk mengikuti aturan-aturan yang ada. Ketiga, melatih perkembangan motorik anak karena ketika anak bermain *game online* ia dengan luwes menggerakkan tangannya untuk menjalankan karakter yang ada didalam *game online*.

Selain dampak positif, *game online* juga memiliki dampak negative bagi para pemainnya. Fina dan Irina menyebutkan berbagai dampak negatif dari *game online*, yakni:

1. Penurunan aktifitas gelombang otak
2. Penurunan aktifitas gelombang beta
3. Menjadikan seorang superior.

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti menemukan beberapa dampak negatif yang terjadi pada pemain *game online* yaitu, pertama penurunan aktifitas gelombang otak pada anak yang membuat anak tidak bisa mengendalikan emosinya, hal ini terjadi ketika anak kalah dalam permainannya sehingga menyebabkan perubahan mood dan menjadikannya mudah marah-marah. Kedua, anak menjadi merasa superior atau unggul ketika anak menjadi pemenang dalam permainannya.

Selanjutnya peneliti akan menganalisis dampak game online yang terjadi pada kepribadian sosial anak, adapun dampak tersebut akan peneliti jelaskan sebagai berikut:

1. Analisis dampak *game online* pada sikap pembangkangan.

Permainan berbasis internet atau (*Game online*) merupakan sesuatu yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Namun tidak menutup kemungkinan permainan *game online* juga mengakibatkan anak mengalami ketergantungan atau kecanduan serta dapat mengakibatkan hilangnya kemampuan fungsi otak yakni fungsi atensi (memusatkan perhatian terhadap suatu hal), adanya perubahan fungsi otak membuat anak sulit mengendalikan perilaku impulsif. Perilaku ini disebabkan karena anak sudah otaknya sudah berubah, fungsi otak yang berfungsi sebagai penahan perilaku untuk tidak bersikap impulsif itu sudah terganggu sehingga anak tidak bisa berhenti sebab ia telah kehilangan control dirinya.

Ketika bermain *game online* anak hanya akan fokus pada *gamanya* saja tanpa peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Subyek dalam penelitian ini menunjukkan adanya sikap pembangkangan. Sikap yang ditunjukkan subyek yakni mengabaikan nasihat orang tua serta tidak mau menuruti perintah orang tuanya. Seperti yang diungkapkan orang tua subyek penelitian⁹⁹

⁹⁹ Lihat transkrip wawancara 02/W/20-08-2021

Hal ini selajalan dengan teori perkembangan anak yaitu pembangkangan, merupakan suatu bentuk tingkah laku melawan. Anak yang suka membangkang adalah anak yang tidak mau menurut apabila mendapat perintah,¹⁰⁰ menyanggah apabila mendapatkan pengarahan, tidak mau mendengarkan nasihat atau bahkan menentang setiap perkataan orang tuanya.¹⁰¹

Tingkah laku pembangkangan merupakan bentuk reaksi dari penerapan kedisiplinan. Dalam hal ini sebaiknya perilaku pembangkangan mendapatkan perilaku khusus dan penanganan yang tepat.

2. Analisis dampak *game online* pada sikap menggoda.

Menggoda merupakan bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk kata-kata ejekan.¹⁰² Salah satu penyebab anak berperilaku menggoda adalah karena bermain *game online* yang berlebihan. Anak cenderung mudah meniru apa yang dilihat dan apa yang didengarnya.

Hal ini dapat berdampak buruk bagi kepribadian sosial anak, baik bagi anak yang digoda maupun anak yang menggoda. Pada anak yang digoda atau diejek ia akan merasa malu dan minder, sedangkan anak yang menggoda ia akan dijauhi oleh teman-temannya.

Dari hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti, subyek penelitian ini menunjukkan adanya perilaku

¹⁰⁰ Lihat transkrip wawancara 01/W/19-08-2021

¹⁰¹ H. Syamsu Yusuf LN., Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, 125.

¹⁰² Keen Achroni, Ternyata Selalu Mengalah itu Tidak Baiklm. 147.

menggoda, subyek akan menggoda temannya ketika temannya kalah dalam suatu pertandingan dalam *game online*, bahkan ketika mereka tidak sedang bermain *game online* pun mereka juga menggoda temannya dengan mengejek fisik temannya seperti mengatakan temannya gendut, hitam dan sebagainya. Orang tua subyek juga mengatakan bahwa ketika berada di rumah subyek penelitian juga berperilaku menggoda kepada saudaranya.¹⁰³

3. Analisis dampak *game online* pada perilaku mementingkan diri sendiri

Perilaku mementingkan diri sendiri atau egosentris merupakan sikap yang mana setiap apa yang diinginkan anak harus dipenuhi, ketika keinginan mereka tidak terpenuhi maka mereka akan protes bahkan ada yang sampai marah-marah.

Anak-anak yang terkesan mementingkan diri sendiri disebabkan oleh pemikiran yang mendasari pola pikirnya. Mementingkan diri sendiri atau egoisentrisme pada anak, terjadi bila anak lebih peduli pada dirinya sendiri daripada orang lain.¹⁰⁴

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan bahwa subyek cenderung tidak peduli terhadap lingkungan sekitar. Orang tua subyek juga mengatakan bahwa

¹⁰³ Lihat transkrip wawancara 01/W/19-08-2021

¹⁰⁴ A. Muhaimin Azzet, Buku Pintar Mengatasi Anak Nakal, 81.

keinginan anaknya untuk bermain game online harus terpenuhi, ketika orang tua melarang anak maka anak akan marah-marah.¹⁰⁵

C. Analisis upaya penanganan orang tua terhadap kepribadian sosial anak yang bermain *game online* di Madrasah Diniyah Al-Huda Bulak Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo

Keluarga khususnya orang tua memiliki peranan penting dalam hal menjaga dan mengawasi setiap aktivitas yang dilakukan oleh anaknya. Orang tua memegang peranan penting dalam proses pendidikan anak. Pendidikan orang tua terhadap anak adalah pendidikan yang didasarkan pada rasa kasih sayang terhadap anak.¹⁰⁶

Dalam menjaga anak orang tua harus memiliki sikap yang tegas, rasional, serta mengajarkan anak untuk mematuhi norma-norma yang ada dalam lingkungan masyarakat. orang tua berperan sebagai tauladan yang baik bagi anak dalam proses bimbingan sikap dan karakter anak agar berkembang dengan baik.

Sikap dan perilaku orang tua akan ditiru dan dijadikan contoh bagi anak. Oleh karena itu sebagai orang tua harus hati-hati dalam menjadikan dirinya tauladan untuk anaknya sekaligus aktif dan kreatif dalam meningkatkan kemampuan agar dapat mendidik dan membimbing anaknya. Sehingga anak dapat meniru tingkah laku positif yang dikerjakan oleh orang tuanya.¹⁰⁷

¹⁰⁵ Lihat transkrip wawancara 03/W/21-08-2021

¹⁰⁶ M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, PT Remaja Rosdakarya, 2009 Bandung, 80.

¹⁰⁷ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2004), 21

Namun dalam prakteknya orang tua sering kali ditemui bahwa mereka kurang memberikan pengawasan secara bijak terhadap aktivitas yang dilakukan anaknya. Kurangnya pengawasan dari orang tua ini menjadi salah satu motivasi anak untuk bermain game online. Dalam bermain *game online* anak-anak dapat menghabiskan waktunya hanya untuk fokus pada *game online* tanpa memperdulikan aktivitas lain seperti makan, membantu orang tua serta belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan beberapa upaya yang dilakukan orang tua untuk menangani dampak *game online* bagi kepribadian sosial anaknya. Adapun upaya yang dilakukan orang tua adalah sebagai berikut:

1. Orang tua memberikan batasan waktu untuk anak bermain *game online*.
2. Memambahi kegiatan anak serta mendatangkan tentor kerumah untuk membimbing kegiatan belajar anak.
3. Mengambil atau menyita handphone anak untuk beberapa waktu.¹⁰⁸

Hal ini selaras dengan teori yang dijelaskan oleh Ridwan berupa penanganan kecanduan *game online*, yakni:

1. Mengurangi intensitas waktu bermain *game online*.

¹⁰⁸ Lihat transkrip wawancara 01/W/19-08-2021, 02/W/20-08-2021, dan 03/W/21-08-2021

2. Membuat jadwal pembagian waktu antara bermain *game online* dan melaksanakan kewajibannya.
3. Memeberi dukungan sosial melalui keluarga dan teman sebaya.
4. Terlibat langsung dengan pemain *game online* agar mengetahui sejauh mana efek ketergantungan pemain terhadap *game online*.¹⁰⁹



¹⁰⁹ Ridwan Syahrhan, Ketergantungan *Game online* dan Penanganannya, Juni 2015. Diakses pada tanggal 1 November 2021 dari situs <http://ojs.unm.ac.id>

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Motivasi anak bermain *game online* di Madin Al-Huda Bulak ialah pertama, adanya beberapa jaringan internet atau wifi yang dapat diakses dengan mudah dan gratis di sekitar Madin Al-Huda Bulak. Kedua *game online* merupakan hiburan yang sangat menarik dan menyenangkan. Ketiga, teman sebaya yang mengajak anak bermain *game online*. Keempat kurangnya pengawasan dari orang tua karena terlalu sibuk bekerja.
2. Dampak yang ditimbulkan dari kebiasaan anak bermain *game online* ada yang berupa positif dan juga negatif. Dampak positifnya yang pertama, anak menjadi lebih mengenal dunia teknologi. Kedua, anak mendapat pelajaran untuk mengikuti aturan-aturan yang ada. Ketiga, melatih perkembangan. Dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online*, yakni pertama anak tidak bisa mengendalikan emosinya. Kedua, anak menjadi merasa superior atau unggul.

Dampak yang terjadi pada kepribadian sosial anak karena bermain *game online* ialah perubahan sikap dan perilaku di kehidupan sehari-hari anak. Adapun perubahan tersebut terjadi pada perilaku pembangkangan, perilaku menggoda atau mengejek serta

anak memiliki sikap egois atau mementingkan diri sendiri tanpa peduli dengan lingkungan sekitarnya.

3. Upaya yang dilakukan orang tua dalam menangani dampak *game online* bagi kepribadian sosial anaknya yaitu, pertama memberikan batasan waktu anak untuk bermain *game online*. Kedua memberi tambahan waktu belajar pada anak serta mendatangkan tutor untuk membimbingnya belajar. Ketiga mengambil *handphone* anak untuk beberapa waktu.

B. SARAN

1. Bagi orang tua

Orang tua merupakan sarana pendidikan pertama bagi anak, untuk itu diharapkan orang tua mampu meningkatkan pengawasan terhadap anak-anaknya supaya kepribadian sosial anak dapat berkembang sebagaimana mestinya, serta diharapkan orang tua mampu menjadi tauladan yang baik bagi anak-anaknya untuk menerapkan norma-norma yang ada di lingkungan masyarakat.

2. Bagi anak

Diharapkan anak mampu meningkatkan motivasi dalam diri untuk melakukan hal-hal yang lebih positif serta berguna dalam perkembangan kepribadian anak. Bukan hanya termotivasi untuk terus memainkan *game online* saja, tetapi juga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press. 2014
- Ajhuri , Kayyis Fithri. *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka. 2019
- Alwi, Hasan dkk., *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: Balai Pustaka, 1998
- Andrew, Rollings. *Fundamentals of Game Design*. Barkeley CA: New Riders. 2006
- Arikunto, Suharsimi *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Ed Rev, Cet.14. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2012
- Basrowi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Rgameineka Cipta. 2008
- Departemen Pedidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta 1990
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2011
- Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementrian Komunikasi dan Informasi, *Peta Industri Game Online Indonesia 2015*. Jakarta: cet.1 2016

Dwi Cahyo, E. Romadhon. *Dampak Kecanduan Game online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*. Skripsi Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Surabaya: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. 2019

E. Koswara. *Teori-teori Kepribaian*. Bandung: PT. Eresco. 1991

Efendi, Novian Aziz. *Faktor Penyebab Bermain Game online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*. Naskah Publikasi. 2014

Eko, Reddy G. *Makalah Intranet/Internet Game Online*. Yogyakarta: UPN Veteran. 2009

Ermida, *Sikap Terhadap Pembelian Produk Secara Online (E-Commerce) Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovet-Introvet*. Jurnal Volume 03. 2001.

Hani, F. Nugra. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta. 2014

Harsan, Alif. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: PT. TransMedia. 2011

Henry, Samuel. *Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2010

Hilmuniati, Fina. *Dampak Bermain Game Online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*. Jakarta: Program S1 UIN Syarif Hidayatullah. 2011

Husna , Luthfi S.M. *Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Kecanduan Game online (Studi Pada Mahasiswa Iain Surakarta)*. Skripsi Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah. Surakarta: Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Surakarta. 2019

Jess Feist & Gregory J. Feist, “terj.” *Theories of Personality: Teori Kepribadian*. Jakarta: Salemba Humanika. 2010

Khoiriyah, Siti. *Dampak Game online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan*. Skripsi Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Lampung: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Intan. 2018

Kimberl, S. Young. *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2017.

Laili, Fitri Ma'rifatul. Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK*. Volume 1. 2015

Latifa,Umi. *Aspek Perkembangan Pada Anak Usia Sekolah*
Dasar:Masalah dan Perkembangannya. Junal Psikologi Volume 1
No.12. 2017

Lexy J. Moleong,., *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi cet. Ke-*
33. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014

Marzuki, M. Peter. *Penelitian Hukum.* Jakarta: Prenada Media. 2005

Masya,., Hardiyansyah dan Dian Adi C. *Faktor-Faktor Yang*
Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online
Pada Peserta Didik. Jurnal Bimbingan dan Konseling. Volume 03
No 2. 2016

Miles & Huberman, *Analisis Data Kualitatif.* Jakarta: UI Press. 1992

Novrinda, dkk, “Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini
Ditinjau Dari Latar Belakang Pendidikan”. Jurnal Potensia PG-
Paud FKIP UNIB. Volume 2 No. 1 2017

Nugroho, Antonius Tri Setio. Definisi Game. dalam
<http://chikhungunya.wordpress.com>. diakses pada 21 Agustus
2020

Poerwandari, E. Kristi. *Pendekatan Kualitatif.* Depok: Lembaga
Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi.
1999

Prawiradiraga, Dewi Salma. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*.

Jakarta: Kencana Prenadema Group. 2018

Purwanto, M. Ngalim. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung:

PT Remaja Rosdakarya. 2009

Ramadani, M. Iqbal. *Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif*

Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu

Komunikasi UMS). Skripsi: UMS Surakarta. 2014

Rhamdani, Susi. *Jenis-jenis Sosialisasi di Indonesia*. dalam

<http://jenissosialisasi.co.id/2010/06/kepribadian-sosial.html>,

diakses 11 Oktober 2020.

Ridho , Sepri. *Game online dan Religiusitas Remaja (Studi di Desa*

Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten

Lampung Utara). Skripsi Jurusan Sosiologi Agama Fakultas

Ushuluddin dan Studi Agama. Lampung: Perpustakaan

Universitas Islam Negeri Raden Intan. 2018

Rohman, Puput S. *Penelitian Kualitatif*. Volume 5. 2009

Setianingsih, Ayu. *Game online Dan Efek Problematikannya Terhadap*

Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama

Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. Skripsi Jurusan

Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu

Komunikasi. Lampung: Perpustakaan Universitas Islam Negeri

Raden Intan. 2018

Soemitro, R. Hanijit. *Metodologi Penelitian Hukum, cet, Ke-2*. Jakarta:

Ghalia Indonesia.1993

Sokolova Irina V., dkk., “terj.” *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian*

Anak Anda?. Jogjakarta: Kata Hati, 2008

Stanley J. Baran. *Pengantar Komunikasi Massa Jilid I Edisi 5*. Jakarta:

Erlangga. 2012

Sujanto, Agus, dkk., *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Bumi Aksara. 2009

Sunarto, dan B. Agung Hartono. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta:

Rineka Cipta. 2013

Sutedjo, Budi O. *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet*

Pendidikan, Yogyakarta: C.V Andi Offset. 2007

Syahrhan, Ridwan. Ketergantungan *Game Online* dan Penanganannya.

Psikologi Pendidikan dan Konseling,. Volume 1 No 1.2015

Walgito, Bimo. Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Penerbit Andi.

2004

Yusuf, Syamsu *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT

Remaja Rosda karya. 2012

<https://hadits.in/tirmidzi/1082>